

Micro NEWS
CONCOURS MAGIC BYTES
GAGNEZ LA BOULE MAGIQUE
NOUVEAUTÉS 89!
CONSOLE SEGA 16 BITS
MSX 2+
ATARI PORTABLE
ATARI ST+
CONSOLE ATARI
CONSOLE KONIX
20 PAGES DE TOPS!
RAYO
J. LERUGE
M 2843 - 17 - 20,00 F
3792843020006 00170
N°17
JANVIER 1989
Belgique : 145 FB - Suisse : 5,50 FS - Canada : $ 5,95

MSX 2+ : C'EST BEAUCOUP PLUS !

Gag : on croyait le MSX mort et enterré et les Japonais sortent un nouvel MSX, toujours en 8 bits et toujours compatible avec les MSX1 et 2.
Re-gag : 19 268 couleurs sont disponibles et le processeur sonore utilise le nec plus ultra en matière de synthèse sonore : la technologie FM développée par Yamaha.
Question : verrons-nous un jour en France ce nouveau bijou nippon ?

Voici les bases du nouveau standard MSX 2+ tel qu'il a été défini par les constructeurs. (Attention, il s'agit d'un ensemble de conditions minimum qu'une machine doit réunir pour correspondre au standard. Cela dit, de très nombreuses machines peuvent avoir des capacités supplémentaires !).

Micro-processeur Z80. Le même que dans les MSX1, les Amstrad CPC, les Spectrum, etc. Bref, de ce côté-là, il n'y a malheureusement rien de neuf. C'est, on le verra, le seul reproche que l'on puisse faire au nouveau standard. Regrettons quand même que le passage au 68000 ne soit pas encore pour aujourd'hui dans l'Empire du Soleil Levant.

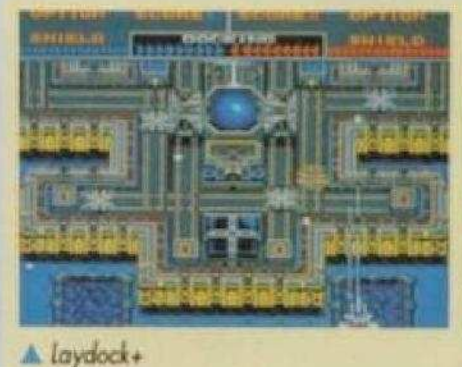
Abordons maintenant des choses plus réjouissantes, les capacités graphiques. La haute résolution atteint 512 par 424 avec - accrochez-vous au joystick, j'enlève l'échelle - une palette de 19 268 couleurs ! Boum. Ça va faire un choc aux fanas d'Amiga. En plus, le co-processeur vidéo est d'enfer et inclut, en hard, un scrolling vertical et horizontal. Cette fois-ci, ce sont les possesseurs de ST qui vont en faire une jaunisse. Je signale, en passant, que les MSX 2+ ont une mémoire vidéo de 128 Ko.

Au niveau sonore, les MSX 2+ font également très fort, jugez plutôt : c'est bien. Pardon ? Vous voulez des détails ? Le processeur sonore utilise la synthèse FM que l'on rencontre d'habitude dans les claviers professionnels comme le DX7 Yamaha, ce qui n'est pas un hasard car le brevet appartient à Yamaha. C'est pourquoi le MSX1 CX5M Yamaha possédait déjà ce type de processeur. C'est une puce de ce genre que l'on trouve dans les fameuses cartouches Konami genre *Parodius*. Le processeur dispose de 8 octaves en stéréo et de 64 présets modifiables. Pour plus de détails ou des explications, reportez-vous à la rubrique musique.

La Rom fait 80 Ko et inclut le Basic et le Dos, mais on ignore encore s'il s'agit de versions vraiment nouvelles, si ce n'est bien sûr qu'elles gèrent les nouvelles capacités des machines. Le standard Ram est de 64 Ko, ce qui peut sembler léger, mais plusieurs machines disponibles au Japon offrent 256 Ko, donc pas de lézard. Enfin, c'est plus classique, un lecteur de disquettes format 3 pouces et demi et deux prises joysticks, le tout pour un prix qui se situe entre 2000 et 3000 francs suivant les modèles. La plupart des grands constructeurs japonais ont sorti un ou plusieurs MSX2+ : Sony HB-F1XDJ et HB-F1XDmk2, Sanyo PHC-70FD, Panasonic FS-A1WX et FS-A1FX, etc.

Les premiers jeux MSX2+ sont également disponibles au Japon, notamment une nouvelle version de Laydock : Last Attack (T&E Soft) et de F1 Spirit (Konami), tous les deux sur disquettes. *Laydock+* offre un scrolling vertical et horizontal. *F1 Spirit+* est une version améliorée de la première version MSX1, avec un plus grand choix d'accessoires automobiles et de circuits disponibles et on voit les voitures de derrière et non plus du dessus. Les graphismes sont exceptionnels, approchant aisément les standards de l'Amiga, si ce n'est plus. Les musiques et les effets sonores sont d'une exceptionnelle pureté, grâce à la technologie FM.

Date de disponibilité du MSX2+ en Europe et plus spécialement en France encore inconnue.


▲ *Laydock+*


F1-Spirit+ ▲



▲ *Le MSX2+ Panasonic FS-A1FX*

Suite page 144

NEMESIS 3

Burton of Tokyo

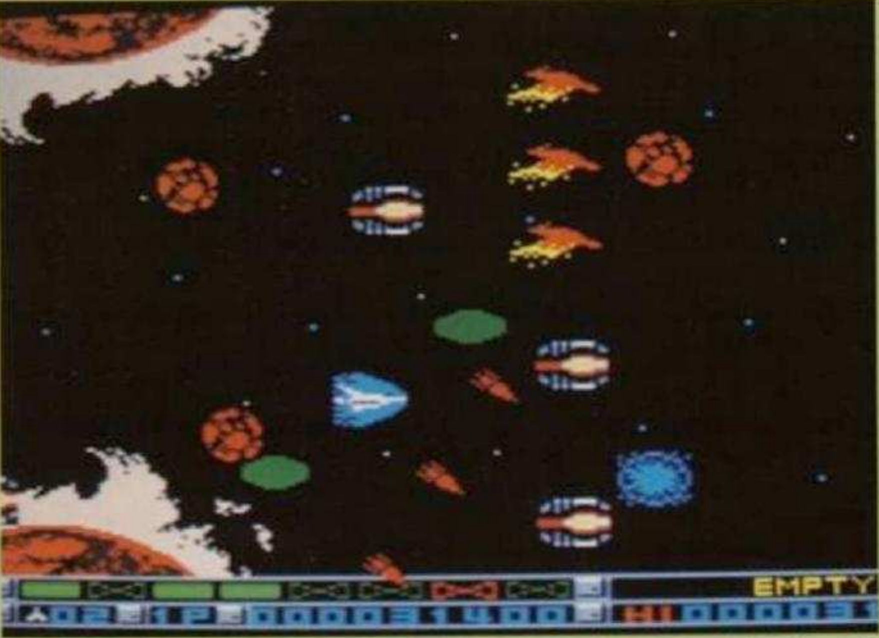
Dans le numéro 14 de votre magazine adoré, vous aviez bavé avec concupiscence sur les splendides photos d'écran de *Vulcan Venture*, un jeu d'arcade signé Konami et dévoilé en exclusivité. Aujourd'hui, voici la troisième mouture du plus célèbre jeu Konami et - surprise ! - de nombreux éléments de Vulcan Venture sont intégrés dans Nemesis 3.

Deux siècles se sont écoulés depuis que James Burton, alias Lars XVIII, a défendu avec succès la planète Nemesis, la sauvant ainsi d'une annihilation totale. James Burton n'est hélas plus de ce monde mais les immondes Bacterions menacent de nouveau Nemesis et c'est son descendant, David Burton, qui va reprendre le flambeau dans cette nouvelle aventure. A bord d'un nouveau vaisseau spatial Vixen, Burton va décoller pour un périple qui risque d'être sans retour. Etes-vous prêt, une fois de plus, à l'aider dans cet ultime défi ?

Vous devrez d'abord choisir entre quatre sortes de vaisseaux Vixen, chacun d'eux contenant un assortiment de sept armes différentes, allant du photon aux missiles doubles en passant par les lasers simples ou triples. Vous aurez également à choisir un écran de protection qui sera situé à l'avant ou bien sur toute la longueur du vaisseau.

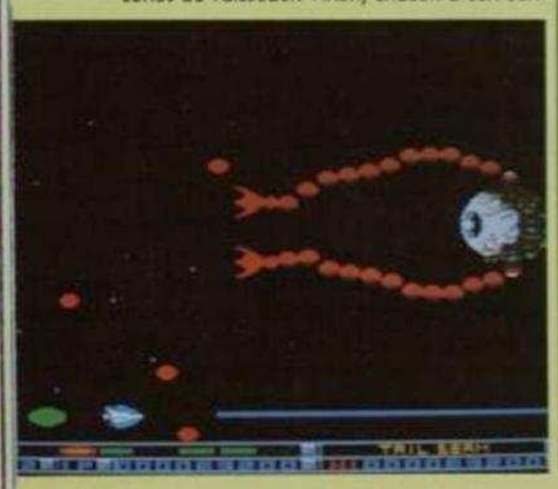


Le premier niveau de Nemesis 3 est une superbe version du début de Vulcan Venture, avec des planètes aussi rougeoyantes que palpitantes qui embellissent l'écran, tout en projetant des blocs de pierre qui jaillissent de leur centre. A la fin du tableau, vous serez confronté à un immense phénix qui vous agresse à coups de boules de feu et de poignards effilés, tout en poussant des cris perçants. Le scrolling de la version MSX est seulement horizontal, mais l'action et le stress sont définitivement au rendez-vous et le phénix n'a rien à envier à la version arcade.



Le second niveau démarque également Vulcan Venture, avec des arrière-plans floraux assez proches de ceux de Nemesis 2, renfermant des plantes carnivores géantes et des plantes mutantes explosives, sans compter un volcan en éruption et des cosses grossissantes. Les pierres qui jaillissent du volcan détruisent vos options, et un tir de missiles bien ajusté est indispensable afin d'éviter que tout votre arsenal d'armes ne soit anéanti.

Afin de bien rester dans la saga Konami, un gardien garde le seuil de chaque niveau supérieur. A la fin du deuxième niveau, il est lui-aussi emprunté à Vulcan Venture : c'est un énorme œil-cerveau avec deux longs bras tentaculeux qui essaient de vous agripper par derrière tout en vous tirant dessus. Votre seule chance de détruire ce monstre est de tirer sur le cerveau lorsque les bras s'écartent et que l'œil apparaît.





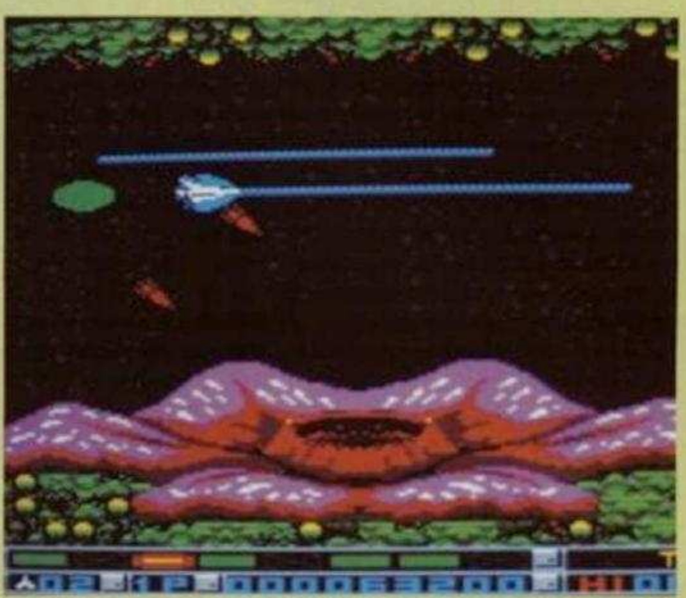
Bien sûr, Nemesis 3 ressemble beaucoup aux deux précédents épisodes mais les programmeurs de Konami ont réussi à mettre dans cette nouvelle version suffisamment de nouvelles idées et de gimmicks pour la rendre intéressante, même pour les habitués : il y a des rayons de pulsion qui propulsent votre vaisseau, des "trous noirs" qui, si vous entrez dedans, vous ramènent aussitôt au début du tableau, des montagnes accrochées en haut et en bas de l'écran qui grandissent pour se rencontrer et vous bloquer, des ennemis qui jaillissent du sol, etc. Il y a neuf niveaux en tout, chacun contenant des pièges différents.

Les graphistes de Konami ont encore fait évoluer leur style, avec des sprites compacts et détaillés et des arrière-plans sophistiqués. Les gardiens sont superbes, notamment le phénix ainsi que la tête géante du cinquième niveau.

Nemesis 3 est une cartouche 2 mega avec la fameuse puce S.C.C. qui donne des musiques et des effets sonores totalement transcendants pour un ordinateur 8 bits (cette puce qui fait non pas se gratter mais sauter au plafond les possesseurs de 16 bits, qui n'arrivent pas à croire que de tels sons puissent sortir de la gueule d'un "petit" MSX1).

S.C.C. Rolls-Royce oblige, chaque niveau possède sa propre musique, agrémentée de centaines d'effets sonores qui soutiennent allègrement la comparaison avec les grosses machines d'arcade.

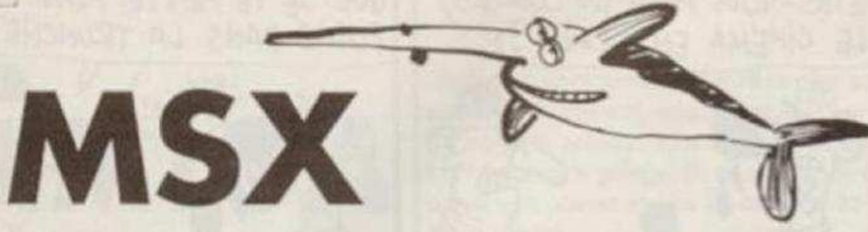
La version de Nemesis 3 testée ici en avant-première est un prototype, pas entièrement terminé et qui pourtant surclasse déjà la majorité de ses concurrents. La version finale devrait sortir en février. Une fois de plus, les génies konamiens vous apporteront alors votre dose de jouissance ludique à l'état pur.



Cartouche Konami 2 mega S.C.C. pour MSX1.

Dennis Hemmings/Mark Smith





MSX

LES SECRETS DE SALAMANDER (Suite)

Voici la suite des secrets de Salamander, explorés par Olivier Gillot, de Dijon.

Planète Kierke : étape de forme de vie subspatiale.

Armes conseillées : les mêmes que précédemment + screw.

C'est dans ce tableau que vous collecterez le plus de capsules d'énergie. Il faut utiliser le laser pour savoir si on peut passer dans le décor et faire attention aux mines vertes autour desquelles se forment des boules de la même couleur : ce n'est qu'à ce moment précis qu'on peut les détruire.

Il faut détruire les nacelles vertes desquelles sortent des vaisseaux ayant une trajectoire circulaire. En passant à l'intérieur de la deuxième, vous trouverez le troisième chapitre de la Prédiction :

THE PREDICTION CHAPTER 3
THE HUGE SPHERE WILL COME
FROM THE GROUND
AND ATTACK EVERYONE.
THE SHINING BLUE-BALL
HAS THE POWER
TO CONTROL
THE ARMOR

Il faut garder un bouclier de réserve pour la fin du tableau. Dès les dernières mines passées, il faut rester dans la partie gauche du tableau et il faut détruire les boucliers de cuivre du noyau rouge. Lorsque le vaisseau avancera, il faut se mettre en face de l'endroit où se trouvaient les boucliers de cuivre ou en face des renfoncements présents dans la forme du vaisseau ennemi.

Une fois le noyau rouge détruit, il faut choisir le bon moment pour passer à l'intérieur du vaisseau, puis se mettre dans l'espace vide pour détruire le noyau central du vaisseau sans trop se fatiguer.

Une fois qu'il est détruit, il ne faut surtout pas bouger le vaisseau de place, comme pour les autres tableaux, car même lorsqu'il a disparu, le tir de votre vaisseau vous montre qu'en fait il toujours là, pendant que ce cher Z-80 charge le tableau suivant.

Planète Eioneus : étape du volcan souterrain.

Armes conseillées : les mêmes que précédemment + météo.

Pour récupérer le météo, il faut repasser par le tir normal et le laser. Il est pratiquement obligatoire de posséder le météo pour ce tableau car c'est la seule arme capable de détruire les nacelles des astéroïdes. Un bouclier neuf peut aussi se révéler utile pour passer les météorites, les champs de force, ainsi que d'autres obstacles qui seront nombreux dans ce tableau.

Une bonne habitude à prendre : toujours se diriger vers le passage où il faut détruire les nacelles des astéroïdes (d'où l'utilité du météo). Après avoir détruit la deuxième rangée de nacelles à droite, ainsi que la grosse nacelle marron, vous passerez sur le coin inférieur gauche de celle-ci et vous découvrirez alors le message suivant :

IN THE RUIN OF LATIS ...
PUSH SPACE KEY !

YOU HAVE GOT
A CRYSTAL BREEZE

Après le volcan, vous découvrirez sur la droite l'option HOLD. Après avoir détruit de nouveau les nacelles bleues et la grosse nacelle marron, vous dirigerez votre vaisseau en son centre et vous découvrirez le quatrième chapitre de la Prédiction :

THE PREDICTION CHAPTER 4

THE GREAT DEVIL CAME
FROM THE GROUND ...
HIS WICKED POWER DWELLS
IN A BLUE-NUCLEUS ...

Pour passer les deux champs de force, touchez-les avec le bouclier, si toutefois il n'est pas endommagé.

Avant de détruire les boucliers protégeant les trois noyaux rouges, effleurez les sphères bleues avec votre bouclier pour éviter de devoir faire du slalom !

Puis apparaîtra un vaisseau de taille relativementimportante. Placez-vous du côté du noyau -BLEU- et tirez. La protection cachant le noyau rouge apparaîtra et le vaisseau explosera une fois qu'il sera détruit.

Si vous avez introduit *Nemesis 2* dans la deuxième fente de votre ordinateur avant de l'allumer, et si vous avez trouvé les trois chapitres des satellites de la planète Latis, vous accéderez à la mystérieuse Operation X.

Operation-X : la colère de Venom.

Armes conseillées : toujours les mêmes + bouclier en réserve.

Vous connaissez le dernier tableau de Nemesis 2, je ne parle pas de la planète de la forteresse, comme certains pourraient le croire (cf : article de Frédéric Duquesnoy dans le numéro 12). Je parle de la soucoupe amirale de Venom, avec les barrières qui se ferment. En bref, il faut traverser une fois de plus ce tableau, tout en prenant un bouclier en réserve. Ensuite vient le cœur de la soucoupe avec ses tirs et ses éclairs.

Je rappellerai pour les distraits qu'il ne faut surtout pas rester en face de l'œil rouge au moment où il tire. Il faut se placer en haut ou en bas et traverser l'écran pour positionner les options.

Comme dans Nemesis 2, l'œil clignotera, passant au rouge, puis il explosera. La différence avec le jeu précédant réside dans le fait que le scrolling continue, le cœur ayant disparu, jusqu'à un écran rappelant celui de la planète Lavinia et ses crayons, mais avec un vaisseau





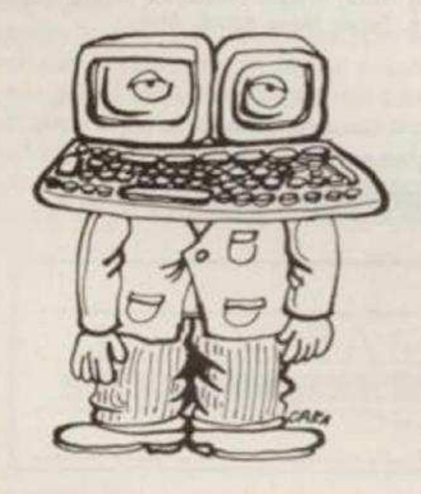
Suite du MSX

ennemi en forme de triangle accroché sur le mur de droite, son sommet pointé vers vous. Il faut placer les options en diagonale, le vaisseau se retrouvant en bas à droite de l'écran. Les missiles Hawk Wind se chargeront de détruire les ennemis au sol et au plafond, tandis que le météo détruira les vaisseaux sortant du triangle (les mêmes que ceux sortant du vaisseau à la fin de la planète Lavinia).
Une fois détruit, le décor s'effacera et vous vous dirigerez vers la phase suivante : le dernier tableau.

Opération 4 : la planète Odysseus.
Armes conseillées : toujours les mêmes + bouclier neuf.
Il faut absolument récupérer les capsules nécessaires pour une option de rechange. Dès le début du tableau, il faut être très vigilant : des météorites bleues apparaîtront, ainsi que des mines vertes.
Dès que le décor devient bleu, il faut slalomer en détruisant les nacelles bleues de forme carrée, ainsi que des batteries de D.C.A: vertes. Une fois passé le passage étroit, deux sphères bleues viendront à votre rencontre. Ne cherchez pas à les éviter, détruisez-les avec votre bouclier, ainsi que la nacelle carrée située en haut de l'écran. Puis foncez dessus aussi vite que vous pourrez pour précéder le scrolling horizontal vers la gauche. Vous venez de trouver le cinquième et sans doute dernier chapitre de la Prédiction :

THE PREDICTION CHAPTER 5
THE FIVE EYED GREEN DEVIL
CAN BE KILLED ONLY
BY THE CRYSTAL ...

Attention ! Pour sortir de ce passage, il faut reculer puis partir en diagonale sur la droite. Vous aurez droit à deux autres sphères bleues lorsque le scrolling vers la gauche sera terminé.



Après un aussi bref scrolling vers la droite, le scrolling vertical reprendra.
Quelque soit le chemin que vous prendrez, que ce soit à gauche ou à droite, un destructeur d'option viendra du bas de l'écran. Ensuite, vous aurez à détruire des statues de l'Ile de Pâques (huit au total).
Positionnez votre vaisseau au tiers inférieur de l'écran au milieu, puis ramenez-le au plus vite vers la gauche, une fois que le décor aura disparu. L'immense sphère annoncée dans le troisième chapitre de la Prédiction viendra de la partie inférieure et rebondira sur les bords de l'écran. Pour la détruire, il faut tirer dans son noyau, tout en évitant les destructeurs d'option qui viennent par le bas de l'écran. C'est donc là que va servir l'option de réserve (personnellement, j'arrive à la passer en gardant les quatres options). Après que la sphère ait été détruite apparaîtra un ENORME vaisseau, plus de quatre fois plus grand que celui de la planète Eionus ! Rassurez-vous, c'est le dernier, j'vous l'jure m'sieur ! Il faut détruire le noyau indiqué par les chapitres (de gauche à droite : BLUE, WHITE, YELLOW, GREEN), tout en faisant attention aux mines vertes. Ensuite, il faut détruire le noyau rouge et ne plus bouger.
Epilogue : défaite ou victoire ?
Je vous avais prévenu, mais c'est plus fort que vous ! Tant pis pour vous si vous n'aviez pas mis Nemesis 2 dans la deuxième fente de votre ordinateur. Enfin, vous serez réconcilié en obtenant une certitude au sujet du démon vert aux cinq yeux de la Prédiction : c'est Venom lui-même, réincarné, qui se tient devant vous les bras croisés et qui vous nargue avec l'air de celui qui sait que vous avez échoué. Souvenez-vous du chapitre 5 de la Prédiction :"LE DEMON VERT AUX CINQ YEUX NE PEUT ETRE TUE QUE PAR LE CRYSTAL BREEZE...". EXTEND PLAY ? Y/N.
Loués soient ceux qui sont arrivés à la fin en ayant pris soin de passer par l'opération X ! Vous verrez votre vaisseau blanc traverser l'écran de gauche à droite, toujours aussi gros que celui entre-aperçu lors du décollage, sur un fond de scrolling d'étoiles digne des mégaroms MSX2. La paix règne de nouveau sur les planètes de Latis. CONGRATULATIONS ! YOU ARE A GREAT STARFIGHTER ! EXTEND PLAY ? Y/N.
P.S. : Il vaut mieux passer par l'opération X car le crystal breeze est bien caché dans la ruine de Latis. Offre exceptionnelle : une mégaron MSX2 à celui qui me dira où il est (me contacter au (16) 80.57.14.72. le soir et le week-end.). Je n'ai trouvé aucun passage secret dans *Salamander* mais je ne serais pas étonné s'il y en avait quelques-uns. A bientôt pour *Vulcan Venture*.

PENGUIN ADVENTURE
(Antartic adventure 2)
(Richard Stefan, de Lyon)

Voici la liste des positions des marchands jusqu'au stage 12.

STAGE	DISTANCE	COTÉ OU IL SE TROUVE
1	483	GAUCHE
1	328	DROITE
1	183	DROITE
2	381	GAUCHE
2	183	GAUCHE
2	75	DROITE
3	683	DROITE
3	665	DROITE
3	401	DROITE
3	83	GAUCHE
6	335	GAUCHE
6	298	GAUCHE/ PERE NOEL
7	563	GAUCHE
7	263	DROITE
9	403	DROITE
9	181	GAUCHE
12	780	DROITE
12	480	GAUCHE
12	435	DROITE
12	183	GAUCHE/ (parfois) PERE NOEL

Voici la liste des passages secrets.

STAGE	DISTANCE	STAGE D'ARRIVÉE
1	240	6
6	141	9
9	337	12

STAGE	DISTANCE	STAGE D'ARRIVÉE
12	—	13
13	357	15
15	80 ou bien	18
15	—	16
16	780	18
18	420	21
21	—	22
22	—	23
23	—	24

Les passages secrets sont situés dans les grandes crevasses : tombez dedans et tirez la manette vers vous ou appuyez sur la flèche du bas et c'est parti pour un autre stage !



DUNGEON ADVENTURE



Ça à le gout de...

Eh oui, c'était prévisible, les donjons sur table ou sur micro ont du succès et certains prennent le train en marche, espérant à l'occasion vendre un peu n'importe quoi. Ici, on a affaire à un jeu bien peu intéressant : scrolling inexistant, pas d'animation lors



des combats, des personnages figés et microscopiques. Dans ce labyrinthe ridicule, la liberté d'action d'un *Dungeon Master* est bien loin. Des pièges vous attendent, mais il est hors de question de les déceler. De plus, le jeu est haché par la nécessité de taper sur la barre d'espace à tout bout de champ. Tout cela ne ressemble pas à grand-chose et frise l'abus de confiance. Les joueurs d'arcade vont mépriser une action lente et le manque d'animation, ceux qui sacrifient aux jeux de rôles rigoleront (jaune) du manque de liberté et du scénario pauvret. Par Asmodée, que le chaos engloutisse les tristes œuvres de ceux qui nous prennent pour des pigeons !

Disquette Acess High Software pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga.

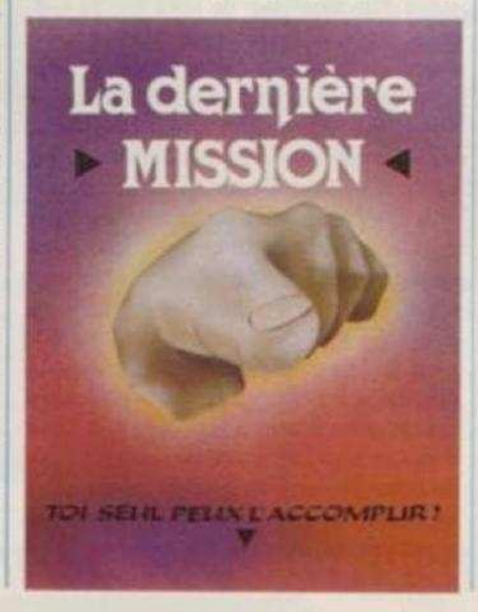
E.L.

LA DERNIÈRE MISSION



Enfin une bonne nouvelle...

C'est un jeu d'aventures. O.K. Passons rapide sur le thème : un peuple "réduit à esclavage" - belle prose ! - par des envahisseurs de type humain, essaye de se libérer. C'est là que vous intervenez, dans une mission destructrice qui doit retarder la contre-attaque des méchants. Au passage, rappelons que l'année zéro n'existe pas et que le troisième millénaire ne commencera que le premier janvier 2001, et non pas juste après le 31 décembre 1999, contrairement à ce qui est dit dans l'introduction. Passons vite fait sur quelques fautes d'orthographe comme "Blockaus" au lieu de Blockhaus. Passons sans tarder sur les dessins plutôt sommaires quand il s'agit de représenter des personnages. Nous voici à la phase essentielle du jeu, inter-active, surtout nous, où il s'agit de dialoguer. On voit un fusil, une corde et un couteau et on tape : <PRENDRE COUTEAU>, puis prendre fusil, corde, filin, coutelas, armes, objets, froid, vessie pour lanterne, dague, épée, sabre, rapière, cure-dent, chapeau, (pourquoi pas ?)... rien n'y



fait ! Il faut taper <PRENDRE MATERIEL> ! De même quand vous êtes sur le pont, et que vous apercevez un canot par-dessus bord, la seule instruction reconnue est <EMBARQUER>. Autant vouloir discuter avec un bloc de béton ! Les aventuriers, par les temps qui courent - et Dieu, ainsi que Ben Johnson, sait que ça court vite - n'ont pas de temps à gaspiller pour des programmes classiques, pas folichons graphiquement et rigides comme un cadavre amidonné. Seule bonne nouvelle : il s'agit de la DERNIERE mission. Je croise les doigts et j'espère...

Disquette M.B.C pour Amstrad CPC. Existe aussi sur Atari ST.

P.B.Leaud

ALESTE



Rien de nouveau

Enfin une nouveauté pour MSX 2 ! Ce n'est pas tous les jours que l'on a pareil plaisir. Seul problème, une fois de plus c'est un shoot'em up à scrolling vertical sans grande originalité.

Reconnaissons-lui quand même un grand mérite : il est très beau. Tenez, plus beau que Thunder Blade... et il faut dire que les décors sont pompés dessus à 99% pour cent : vous survolez une ville avec ses grands buildings, etc. Seul problème, dans Thunder Blade, on pouvait plonger et il y avait un effet 3D sidérant. Ici, non. Il n'y a absolument aucune gestion du relief et des décors, fort beaux au demeurant. Il nous reste quoi ? Un superbe jeu de tir, avec des décors riches et colorés, toutes les options classiques (en dégommant certaines cibles, vous obtenez des bonus genre triple tir ou laser), une musique et des bruitages de qualité, mais rien de plus. En clair c'est bien, mais tous les fanas de MSX que vous êtes devez déjà posséder une dizaine de jeux de ce type. Dans ce cas-là, Aleste ne vous apportera pas grand-chose de plus. Si jamais vous ne possédiez guère de jeux d'arcade ou étiez un fana du genre, vous pouvez quand même vous laissez séduire, mais sans espérez découvrir une révolution : Aleste est un jeu solide, bien fait et joli, mais ultra-classique.

Disquette Telenet pour MSX2

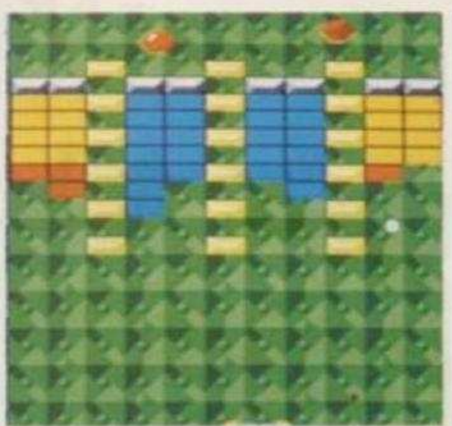
O.F.

ARKANOÏD 2



La fièvre attaque le MSX2

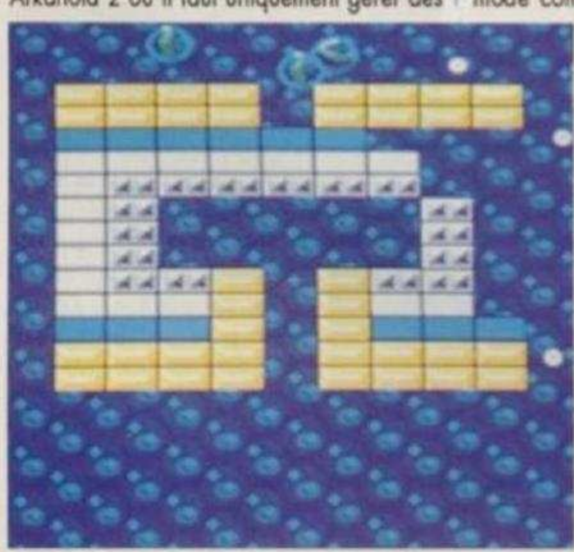
Wahou ! Le casse-briques du siècle est enfin arrivé sur MSX 2 ! la suite d'Arkanoïd, sous-titré Revenge of Doh, vient d'atterrir sur mon bureau ! Une cartouche pour MSX 2 comme on n'a pas le plaisir d'en voir tous les jours d'autant que... la cartouche est livrée avec un joystick spécial pour le jeu ! La classe ! C'est la première fois de toute ma longue carrière de testeur fou que je vois ça ! En plus, c'est une manette assez spéciale, mais géniale. Que je m'explique : il n'y a pas de manche mais un bouton, un potentiomètre, que l'on tourne vers la droite ou la gauche. Et il s'agit d'un joystick digital comme les possesseurs de PC les connaissent bien. Autrement dit, si avant le chargement d'un niveau vous tournez le bouton à fond à droite, votre raquette s'y rendra automatiquement dès le départ : de même, la vitesse de vos mouvements dépend directement de la vitesse à laquelle vous tournez le bouton. C'est tout spécialement génial pour Arkanoïd 2 où il faut uniquement gérer des



déplacements latéraux. Cela dit, de vous à moi, vous voulez que je vous dise pourquoi on vous donne un joystick à l'œil ? Because le piratage ! Les joysticks digitaux ne courent pas les rues et Arkanoïd 2 ne marche pas avec une manette classique ! Vous vous en foutez peut-être, mais il y a des petits malins qui savent passer des jeux en cartouche sur disquette. Ce coup-ci, ils seront vraiment emmerdés : le piège est quasiment incontournable !

Bon, revenons au jeu. Différents modes sont possibles. D'abord, le casse-briques classique. Il est superbe, absolument magnifique, encore plus beau que le premier et au moins aussi beau que la version ST. Seulement, le jeu est d'une lenteur absolument repoussante. On s'endort en jouant.... Dommage, car il y avait vraiment des idées d'enfer : les nouveaux bonus sont inédits et vraiment délirant : une triple raquette qui s'efface progressivement, une douzaine de balles simultanées à l'écran, un bonus-piège qui rétrécit votre raquette, etc. Et en plus, vous pouvez même créer vos propres tableaux ! Bref, beaucoup d'imagination mais encore une fois, une lenteur vraiment insupportable.

Heureusement, le jeu est sauvé grâce au mode combat (qui n'existait pas dans les autres versions) ! Vous jouez contre un adversaire (un copain ou l'ordinateur). Du coup, chaque raquette se trouve sur un des côtés de l'écran (et se déplace donc vers le haut ou le bas), il y a des briques au milieu, des balles qui circulent et, évidemment, vous devez renvoyer les balles et essayer de tromper votre adversaire. Non, vous ne rêvez pas, c'est bel et bien un remake des tous premiers jeux de tennis sur micro. N'empêche que le résultat est génial et que l'on s'éclate vraiment lorsqu'on joue à deux ou même contre l'ordinateur.



Arkanoïd 2 sur MSX 2 est donc à la fois une bonne surprise et une légère déception. Bonne surprise d'abord, car le jeu à deux est vraiment génial et les graphismes vraiment d'enfer. Déception malgré tout car la lenteur du jeu en solitaire rend le soft trop vite lassant. Bah, c'est quand même une pièce de choix pour les MSXiens qui ne sont plus trop gâtés par les temps qui courent...

Cartouche Indecom pour MSX 2

Zythoun

HELTER SKELTER



Va chercher !

C'est l'histoire d'un ballon normal, rouge, qui obéit un peu à votre joystick. Figurez-vous que des piétons qui se baladent à l'écran avec de drôles de têtes, ont l'impudence d'occuper le terrain de jeu de notre bô ballon. Donc, pas de pitié, on les écrabouille, ça leur apprendra, non mais... Pour corser la chose, il vaut mieux leur passer dessus (il n'y a ici aucun sous-entendu...). Comme ils poussent la gentillesse jusqu'à prendre un ticket en forme de flèche pour attendre leur tour, c'est très pratique d'avoir affaire à des gens organisés. En revanche, les resquilleurs se dédoublent lorsqu'ils se précipitent sous not'ballon, sans doute histoire de combler les pertes . Donc méfiance, vous écraserez dans l'ordre et la discipline, nom d'un p'tit bonhomme ! Pour les tout bons, il y a des bonus à chopper de temps en temps, mais attention, le temps vous est compté, faut savoir si vous êtes des champions ou pas. Le tout se déroule à travers tous pleins de zoulis tableaux variés et, ô joie, ô bonheur : les bruitages digitalisés sont très rigolos. Pas à dire, l'idée est originale et ça c'est rare (contrairement aux apparences, il ne s'agit pas d'un pléonasme). A l'avenir, si on vous propose une partie de baballe, méfiez-vous (un ami qui vous veut du bien...).

Disquette ASL pour Amiga et Atari ST.

E.L.

SAMOURAÏ MICRO

Oh là là, aujourd'hui Samouraï Micro a l'air de fort méchante humeur... Il était couché lorsque je suis arrivé, il s'est levé avec peine et en bougonnant, bref ça n'a pas l'air d'être la joie et ça risque par contre d'être ma fête...

Micro News : Hum, hum... Comment allez-vous aujourd'hui, Sensei ?

Samouraï Micro : Pas bien ! Pourquoi serais-je satisfait ? Tout le monde grapille sur ma rubrique... Dans le dernier numéro, c'était cet Eric Satyre qui m'avait volé ma plus belle photo d'écran pour sa rubrique "Sex Machines", quel obsédé celui-là !

Micro News : Pourtant, j'ai cru comprendre que vous et les geishas, il y avait comme une ouverture...

Samouraï Micro : Hum, passons, passons... Dans ce numéro, ce n'est pas Eric Satyre qui me rend nerveux, c'est carrément l'article vedette qui pille ma rubrique !

Micro News : Mais vous devriez être heureux, c'est un véritable retournement de situation : un nouvel MSX, personne n'y croyait plus !

Samouraï Micro : Oui, mais on aurait dû me laisser l'annoncer moi-même.

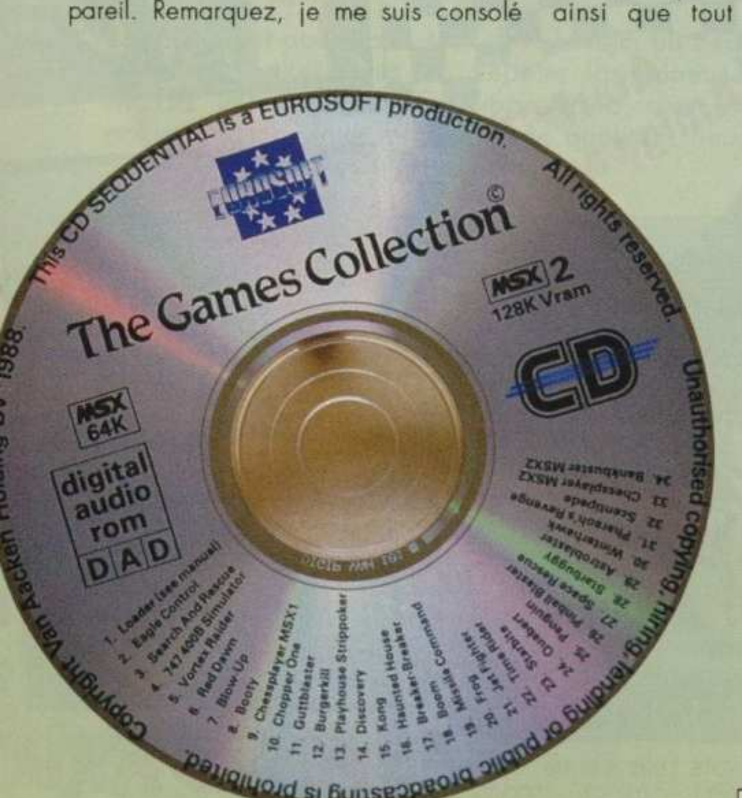
Micro News : Mais vous avez participé à l'élaboration de cet article, non ?

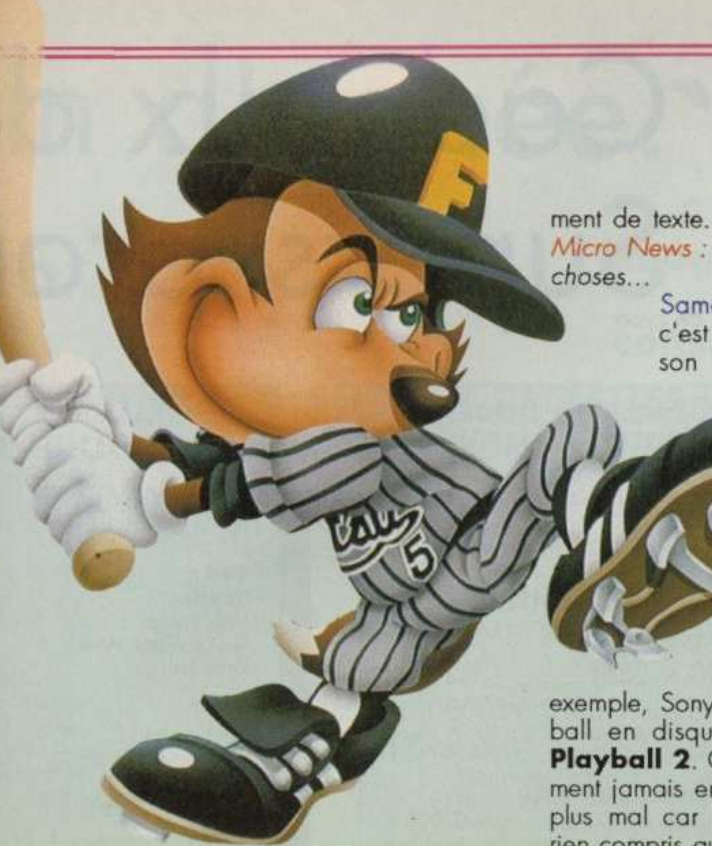
Samouraï Micro : Oui, mais ce n'est pas pareil. Remarquez, je me suis consolé en voyant s'allonger les nez de prof ST et de docteur Amiga lorsqu'ils ont entendu les caractéristiques du MSX2+ et de la console Sega 16 bits... Ah, vous auriez vu leur tête !

Micro News : Où en est la commercialisation des jeux sur disque compact pour MSX ?

Samouraï Micro : Ça avance, mais avec un peu de retard. Tenez, le voilà ce fameux **CDS ou compact disque séquentiel**. Il est beau, n'est-ce pas ? Je vais vous expliquer comment ça fonctionne. Vous devez d'abord connecter n'importe quel lecteur de disques compacts à l'entrée magnéto d'un MSX 1 ou 2, à l'aide d'un câble magnéto classique. Si le lecteur de compacts est connecté à une chaîne hi-fi, il faut mettre l'équaliseur en position neutre ainsi que tout filtre de fréquences. Réglez le volume du lecteur à environ 75% de sa puissance. Positionnez le lecteur sur la plage 1 du disque et mettez-le en pause. Allumez l'ordinateur en ayant soin de déconnecter le lecteur de disquettes (pour les modèles à drive intégré) en appuyant sur la touche "shift" lors de l'allumage et ce jusqu'à l'audition du petit bip. Tapez LOAD "CAS:", appuyez sur la touche "return" et mettez en marche la lecture du disque. Au bout d'un moment, l'inscription FOUND: CDS s'affichera à l'écran, bientôt suivie de READY. Appuyez alors sur pause sur le lecteur et faites LIST sur le clavier de l'ordinateur. Changez alors la ligne 40 en tapant à la place 40 BLOAD"CAS:":POKE58901,0:GOTO40, puis "return" et deux fois RUN (ou touche F2), puis de nouveau start sur le lecteur. Le message CD SEQUENTIAL avec le copyright Eurosoft s'inscrira alors sur l'écran et lorsque le compteur de temps du lecteur atteindra 1'30 apparaîtra sur l'écran un tableau qui permet d'affiner le réglage du volume du lecteur, puis le message SELECT TRACK. Il suffit alors de sélectionner l'un des 34 jeux du disque compact pour qu'il se charge. Cinq minutes de temps de chargement sur cassette seront chargés avec le CD en 40 secondes soit sept fois et demi plus rapidement ! Cette procédure parait un peu compliquée mais on s'y habitue facilement ; elle permet en fait de sauter le loader intégré dans le disque. La procédure de chargement utilisant le loader est plus simple et elle est expliquée dans la notice fournie avec le disque. Nous conseillons sans hésiter l'achat du CDS Eurosoft à tous les utilisateurs MSX qui ne possèdent pas un lecteur de disquettes et qui, par contre, ont un lecteur CD. Ils acquéreront à bon prix 34 jeux dont deux jeux MSX2 (Chessplayer 2 et Bankbuster) et cinq jeux inédits, avec des modalités de chargement beaucoup plus rapides et agréables qu'avec des cassettes. Par contre, l'avantage n'est pas aussi évident lorsque l'on compare







avec un lecteur de disquettes. Il s'agira plutôt d'avoir la satisfaction non négligeable d'être parmi les premiers à avoir entre les mains un support aussi inédit que prometteur et de voir la tête des copains Amstrad, Atari et Amiga qui n'ont absolument rien de semblable à se mettre sous le drive ! Rappelons que cette compilation qui stocke plus de deux mégabytes de données s'appelle **The Games Collection** et qu'elle est également disponible en cassettes et disquettes à un prix remarquable d'environ 300 francs, quelque soit le support.

Micro News : Là j'en reste baba...

Samouraï Micro : ...au rhum. C'est un très bon gâteau, j'aime beaucoup. Ah, je dois reconnaitre que pour la cuisine, les Français sont très doués. Pour les grèves aussi, ainsi que les french geishas que je trouve très...

Micro News : Hum, hum...

Samouraï Micro : A oui, c'est vrai je m'égare... Tenez, connaissez-vous le NMS 1255 ?

Micro News : Plaît-il ?

Samouraï Micro : A vos souhaits. Il s'agit d'une **interface Modem Philips** pour MSX qui permet de communiquer avec un autre ordinateur par le réseau téléphonique (transmission et échange de données et d'images graphiques), de donner à des tiers l'accès à votre ordinateur, de sauvegarder des pages écran du Minitel, d'utiliser le clavier de l'ordinateur à la place de celui du Minitel (c'est nettement plus performant), de composer automatiquement des numéros de téléphone, etc. Si le programme de communication de données est installé avec Home Office 2 (fourni avec certains modèles MSX2 Philips), des informations pourront être reçues en traitement de texte.

Micro News : Oh là, vous en savez des choses...

Samouraï Micro : Ah, mais c'est que le MSX n'a pas dit son dernier mot ! Le fameux jeu **Tetris** est même sorti au Japon sur disquette double-face MSX2.

Micro News : D'autres nouveautés, au Japon ?

Samouraï Micro : Of course ! Par exemple, Sony a sorti un nouveau baseball en disquette MSX2 double-face : **Playball 2**. Ce jeu ne sortira probablement jamais en France, ce qui n'est pas plus mal car les Français n'ont jamais rien compris au baseball de toute façon.

Micro News : Eh, on n'est pas là pour se faire engueuler !

Samouraï Micro : Bon, bon, calmez-vous... **Ys 2** (vous venez de recevoir la première version sur Sega) est aussi sorti là-bas sur disquette MSX2, ainsi que **Twilight Zone** que j'ai reçu hier. Voici la disquette, je vais vous le montrer...

Eric Satyre : Et hop, par ici la bonne soupe ! Au nom de ma rubrique, merci !

Samouraï Micro : Quel insolent ! Il m'a arraché la disquette des mains. C'est la deuxième fois qu'il me fait le coup, dès que je reçois un jeu un peu osé, hop ! il me le vole. Heureusement que j'avais eu le temps de me rincer l'œi... euh... de l'étudier. Quant à **Out Run** en megarom MSX2, il sera certainement arrivé en France lorsque vous lirez ces lignes.

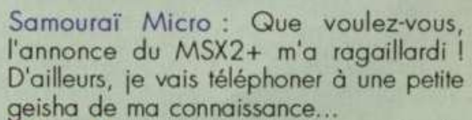
Micro News : Et les consoles ? Il n'y en a que pour le MSX ce mois-ci.



Twilight Zone ▼







Samouraï Micro : Que voulez-vous, l'annonce du MSX2+ m'a ragaillardi ! D'ailleurs, je vais téléphoner à une petite geisha de ma connaissance...

Micro News : Hem... Et les consoles ?

Samouraï Micro : Mais il y a déjà tout un dossier dessus ! A part ça, **Sega** semble bien reparti et de nombreuses nouveautés arrivent. La petite console noire est désormais une valeur sûre. Quant à **Nintendo**, c'est toujours le calme plat, ils hibernent à mon avis... ils ont dû aller voir le film l'Ours...

Micro News : C'est tout ?

Samouraï Micro : C'est tout pour cette fois-ci. Et puis je me réserve pour le mois prochain où je vais vous annoncer un de ces scoops sur les consoles... Bien des lecteurs en ressortiront à quatre pattes !

Micro News : Pourtant ce mois-ci, ce n'était déjà pas si mal...

Samouraï Micro : Le mois prochain, ce sera encore plus fort, du jamais-vu !

Micro News : Quel suspense

P.A.

VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **C64** + lecteur de disquettes 1541 + Power cartridge + interface péritel + nbreux logiciels. Prix : 2000 F. Tél. : 48.55.06.70 après 18 h. Demandez Alain.

Vds **Amiga 2000**, excellent état + nombreux logiciels dont beaucoup d'utilitaires originaux, très bon état : 10 000 F. José Moreno. Tél : (1) 48.40.99.67. entre 18 et 21 h.

Vds pour un cadeau de Noël, **Apple IIC** neuf, souris, cable péritel, environ 70 logiciels + doc. A saisir : 3 000 F. Olivier Garbus. Tél : (1) 60.19.47.71. (20 h).

Vds pour **MSX**, cartouches Nemesis 1 et 2, Knightmare 1 et 2, compilation 30 jeux : 100 F. Music module : 400 F. **Atari 800 XL**, cassettes et 2 cartouches : 400 F. Robion Christophe. Tél : (16) 42.22.36.71.

Vds MSX2 **VG 8235 Philips + moniteur couleur** + 22 jeux + joysticks + livres (état neuf) : 3 800 F. Frère Laurent. Tél : (1) 30.39.72.83.

Vds **Apple 2 C + moniteur** + stand + lecteur externe + housse + nombreuses documentations + nombreux programmes et jeux. Très bon état : 4000 F à débattre. Bouyssou Stéphan. Tél : (1) 60.20.43.85.

Vds MSX 1 **Canon V20** + 18 jeux, dont Nemesis 1, 2 et 3, Knightmare, F1 Spirit + magnéto+ 2 joysticks. Valeur : 5600 F. Cédé : 2500 F. Guyot Cédric. Tél : (1) 30.55.55.05. Après 17 h.

Vds **console Atari 2600 + 10 cartouches** de jeu : 500 F. **VG 5000** presque complet, manquent 2 prises, clavier azerty, 24 K, 18 ROM : 300 F. Gebleux Jean-Luc. Tél : (16) 90.58.35.20. Urgent.

Vds **cassettes pour CPC 464**. Barbarian : 80 F. Garfield : 60 F. Karnov : 50 F. Elevator action : 20 F. Psycho pigs VXB : 70 F. Dream Warrior : 20 F. Le tout : 360 F + 4 jeux gratuits. Merci et à bientôt. Carrère Pierre-Jérôme. Le grand passage. 38860 Les Deus-Alpes.

Vds MSX 2 **Philips VG 8235** + interface midi SF 605 + logiciels musicaux YRM 302, 304, 501 + très nombreux jeux vidéo, le tout : 2500 F. Lacourrège Alain. Tél : (1) 47.02.80.33. (le soir).

Vds drive 720 K **Sony HBD-30W** 3.5". Alimentation incorporée de couleur noire : 1000 F. Vds cable imprimante MSX - Centronix : 100 F. Buret Vincent. Tél : (16) 20.05.52.65.

Vds **lecteur de disquettes 5" 1/4,** 40 et 80 pistes **pour ST**. Prix : 1300 F. Alain au 48.55.06.70 après 18 h.

Vds pour **520 STF, émulateur minitel** + cables : 500 F (originaux), nombreux logiciels. Achète lecteur SF 314 : 1000 F. Tout contact divers bienvenu. Chaillore Alexis. Tél : (16) 37.96.30.39.

Vds dernières **news sur Commodore 64** (disks et K7). Joindre 1 timbre pour une réponse assurée. Brunbrouck Mickaël. Tél : (16) 20.80.45.52.

Vds **Amiga 500 + écran 1084** + joysticks + 6 jeux + Deluxe Paint 2 + Textcraft plus : 6 500 F. Imprimante **Epson LX 800 :** 1900 F. Tout est encore sous garantie + Factures. Serre Hervé. Tél : (16) 84.81.96.31.

Vds **calculatrice Casio 700 OG** : 450 F. **Calculatrice FX 4000P** : 300 F. Ngo Tang-Yih. Tél : (1) 45.35.01.26.

Vds MSX **Sony HB-501F** + lecteur cassettes : 1100 F. Vds **console Sega** : 600 F. Manettes infrarouge avec capteur : 200 F. Vds nombreux jeux Sega + MSX, liste sur demande. Mallard Jean-Marc. Tél : (1) 42.40.49.04.

Vds **TO7/70** (clavier + lecteur K7 + basic + 2 livres + 30 jeux + manettes). Idéal pour commencer. Valeur réelle : 7500 F. Vendu : 2 000 F. Vds aussi à prix bas, logiciels MO5 et MO6. Daniel Laurent. Tél : (1) 43.35.20.65.

Vds **VG 8020 MSX Philips**, comprenant : moniteur monochrome vert, magnét, 1 manette, 10 logiciels jeux éducatifs, livres très bon état : 2000 F. Paulette Zaoui. Tél : (1) 47.40.12.97. ou 46.66.43.00.

Vds **lecteur 5"1/4 double-face**, 1 méga 80p compatible Amstrad, Atari, Amiga, neuf : 1500 F. Jean-Pierre Delumeau. Tél : (16) 88.84.92.17. Après 18 h.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur,** très bon état, + jeux + utilitaires + revues + 1 joystick + 1 doubleur + manuel. Le tout pour : 3500 F. Frédéric Castalian. Tél : (1) 45.94.52.59.

Vds **MSX 1 Sony HB-75F** avec de nombreux jeux, dont 4 cartouches (Yie ar Kung Fu 2, Vaxol, L' Affaire Vera Cruz...). Prix : 1000 F. Henri Fraysse. Tél : (1) 60.77.01.38.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur + moniteur** + jeux multiples (dont arcades) + manette + livre explicatif. Prix : 2200 F. A débattre. M. Lacorre. Tél : 45.55.09.27. Après 18 H.

Vds **MSX 2 Sony HB-700F**, avec **SFGO5** intégré (synthé Yamaha) + tous logiciels Yamaha + nombreux logiciels + **moniteur N.B.** haute résolution. Le tout : 4500 F. Gilles Gottlieb. Tél : (1) 42.59.41.59. Le soir.

Vds **Commodore 128 + lecteur disk + lecteur K7 + imprimante** + power cartridge + cordon péritel 80 cols + joysticks + très nombreux jeux, utilitaires : 3990 F. Guillaume Greffin. Tél : (1) 34.16.63.38.

Vds **MSX Yashica YC64** + contrat entretien + track-ball Cat + Eddy 2 : 600 F. Vds imprimante **Star ST x 80** thermique non graphique. Prix : 850 F. Charles Hallard. Tél : (16) 22.95.69.01.

Vds **jeux MSX** : Donkey-Kong, et Sorcery : 50 F. chaque jeu. Winter Games : 40 F. Alien 8 : 30 F. Jean-Michel Chambron. Tél : (16) 76.27.36.36.

Vds **Sony HBF700** + eprom + programmes : 3900 F. Jimmy Croze. Tél : (16) 66.01.84.50.

Oric Atmos vends nombreux programmes à bas prix, pour cause de panne de matériel. Echange possible contre disquettes vierges 3" 1/2. Bruno Thiebot. Tél : (16) 33.22.40.71. Après 18 h 30.

Vds **MSX 2 VG 8235 + 2ème lecteur + tablette graphique** + softs + livre du MSX + Guide du graphisme + Clefs pour MSX + Programmation du Z80. Très bon état : 4000 F. Jean-Luc Faubert. Tél : (16) 61.27.06.20.

Vds **Atari 520 ST SF + lecteur externe OF** + Free boot + 10 discs. Le tout : 3000 F. Téléphoner le samedi après 19 h. Laurent Bracq. Tél : (16) 78.02.73.64.

Vds **Sony HB-501F** + lecteur disks Sanyo MFD 001, 5" 1/4. Etat neuf, emball. d'origine. Le tout : 2000 F. Marc Lambert. Tél : (16) 97.63.12.84. Le soir.

Vds **cartouches MSX 1** : Cosmos, Explorer, Road Fighter. Cassettes : Hercule, Macross, et autres. Vds également imprimante **MSX Philips VW0020,** et Quickshot 5, moitié prix. Laurent Bellanger. Tél : (1) 43.08.85.57.

Vds **TO7/70** (clavier + lecteur K7 + 30 jeux + manettes + 2 livres + revues + basic + K7 vierges). Idéal pour commencer. Valeur : 7000 F. Vendu : 2000 F. Laurent Daniel. Tél : (1) 43.35.20.65.

Vds **Sony HB-75F + lecteur disquettes 3" 1/2 (720 ko) Canon VF100 + moniteur vert péritel Philips** + 1 joystick + livres + 9 disquettes vierges + 1 disquette MSX DOS + 2 jeux. Très bon état. Le tout : 1500 F. Hervé Thevenet. Tél : (1) 60.63.73.45. Après 18 h.

Vds **CBM 64 + disk 1541 +**

K7 1530 + 100 disks + 15 K7. Au total 1000 programmes et utilitaires + power cartridge + 40 numéros Tilt + boites de rangement disquettes et cassettes. Vendu : 2500 F. Jean-Matthieu Buton. Tél : (16) 90.93.28.82.

Vds pour **Sega : Out run, Afterburner,** etc, + Light Phaser + Transfo Sega + control pad. Vds aussi 2 balladeurs (K7 + radio, et K7 simple). Jean-Christophe Meyrou. Tél : (16) 57.40.09.37.

Vds **Sony HB-700F** + toutes les mégarom + plein de jeux et utilitaires. A saisir. Excellent état. Le tout : 3000 F. Elsie Sorignet. Tél : (1) 43.48.35.86. Vers 20 h.

Vds **Commodore 64 + 1541** +lecteur K7 **+ moniteur monochrome** + 2 joystick + cartouche power + prise péritel + 30 jeux + livres : 4500 F. Vds également **Atari 130 XE** + lecteur K7 + jeux + livres : 900 F. Philippe Deve-Oglou. Tél : (1) 34.68.77.15.

Stop ! Vds **MSX 2 VG 8235** + nombreux jeux + utilitaires + magnéto K7 avec **moniteur couleur.** Prix : 4500 F. Sans le moniteur : 2800 F. Christophe Combes. Tél : (1) 45.99.15.60.

Vds **extension de mémoire 64K** : 150 F. Ainsi que Hyper Olympic 2 + Yie ar Kung Fu 1 + Knightmare + Ping-Pong. **Originaux** : 300 F. Philippe Vieira. Tél : (16) 83.41.11.85.

Vds **Atari 520 STF SF354 + moniteur couleur + monochrome,** logiciels + revues : 5500 F. Bruno Porta. Tél : (1) 39.80.66.18. Entre 18 h et 20 h.

Vds **TI 99** + extension 32K + RS 232 + **3 drives 360K + moniteur couleur + imprimante Star NL10** + synthé vocal + livre + revues techniques + lang ass, Fort H, C, basic + jeux. Le tout : 6000 F. A débattre. Pascal Thomas. Tél : (1) 42.03.71.10.

Vds Atari 1040 ST + lecteur simple et double face, très bon état : 3000 F. Alain. Tél : (16) 21.36.37.71.

Vds **Spectrum 128K + lecteur K7 incorporé** + joystick + 25 jeux (Gryzor + Snooker etc ...) + prise péritel + 1 livre d'explication + livre de programmes : 1000 F. A débattre. Très bon état. Grégory Lehoux. Tél : (1) 45.35.94.58.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur,** très bon état + 30 disquettes (jeux et utilitaires) + 25 magazines + livres : 3500 F. Olivier Binisti. Tél : (1) 45.83.95.54.

Vds **MSX 1 Canon V20** : 500 F. **Moniteur monochrome** + livres : 500 F. Imprimante **Brother M1009** + manuel d'instruction : 1500 F. Lecteur disquettes **Canon VF 100** + cordon : 2200 F. Michel Descargues. Tél : (1) 46.58.44.17.

Vds **jeux MSX** : Golf, North Sea Helicopter, Hyper Rally, Athletic Land, Olympic 1, Knightmare, Choplifter, Road Fighter, Rollerball, et aussi des cassettes. Fabrice Autour. Tél : (1) 69.06.87.80.

Vds **lecteur ST 3" 1/2 DF DD Océanic** (10/88) : 1000 F. Cherche aussi **contacts sur Atari** 1040 STF. Ecrire à Pierre-Olivier Joly. Tél : (16) 74.22.36.58.

Vds **jeux pour MSX** : 8 cartouches Konami, 15 K7 + **VUO040 + HBI 55** + joystick + cat + Eddy 2. Pas cher, ou échange contre Music module + clavier. Vds téléviseur monochrome : 500 F. Laurent Duval. Tél : (16) 23.08.83.42. Après 19 h.

Vds **Commodore 64 + 1541 + 1530** : 1500 F. MPS 801 : 650 F. Power : 300 F. Boite de rangements (3) : 150 F. 30 disks avec logiciels : 200 F. Paris et région parisienne. David Leroux. Tél : (1) 48.31.93.70.

Vds **VG 8020** + 3 cartouches dont Nemesis : 600 F. **VG 8235** : 1550 F. Avec 5 cartouches (Salamander, Nemesis 2, Vampire Killer, Garyu-O, Games Master) : 2500 F. Vds **jeux TO9 et MSX**. Charles Leconte. Tél : (16) 20.08.88.48.

Echange ou vends dernières nouveautés sur **ST ou Amiga.** Cherche disk 3"1/2 à 5 F. Laurent Boumeddane. 9, avenue de la Redoute. 92600 Asnières.

Vds **Amstrad 6128 couleur,** très bon état + environ 50 jeux + kit de téléchargement + cable magnéto + joystick. Valeur : 8000 F. Vendu : 4000 F. Région Oise. Arnaud Famchon. Tél : (16) 44.73.10.59.



Vds **Amstrad CPC 6128, couleur** en très bon état + 80 disks pleins de jeux (news) dont 5 originaux + joystick. Bertrand Devault. Tél : (1) 30.35.82.30. Le soir.

Vds original **Fire and Forget (520 ST).** Echange nombreux logiciels contre **lecteur 5" 1/4 Atari.** Cherche **moniteur monochrome Atari** (très bon état et moins de 850 F.). Guillaume Turpin. 18, rue de la case de Chatenay. 77132 Larchant.

Vds **MSX 2 Philips NMS 8250** + utilitaires + jeux en cartouches (L'oiseau de feu, Metal Gear, Vampire Killer) + revues (Pratique du MSX 2 ...). Le tout : 2500 F. Jean-Christophe Werhoff. Tél : (1) 43.77.83.53. Le soir vers 18 h 30.

Vds **Sony MSX 501 F** + 14 jeux cartouches (Maze of Galious, Pinguin Adventure, Nemesis, Eggerland, Chess, etc ...) + K7 + manettes + livres. Le tout : 2000 F. Guy Surget. Tél : (1) 42.55.27.71. Le matin.

Vds **console Sega** + phaser + cartouche + Space Harrier + Wonderboy + Quartet + Fantazy Zone + F16 Fighter. Valeur : 2350 F. Vendu : 1300 F. Nicolas Gerbi. Tél : (16) 23.96.02.07. Après 19 h.

Vds **520 STF double face** + nombreux jeux + 100 disks + joystick-boite-souris + livres. Prix : 2700 F. 3200 F. pour l'ensemble. Possibilité de baisser le prix, pour cause de service militaire. Eric Puig. Tél : (16) 91.64.57.38.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + 25 disquettes (jeux et utilitaires) + 2 joysticks : 2200 F. Arnaud Lasartigues. Tél : (1) 42.70.16.76.



Stop ! Vds **softs, news, utilitaires** à bas prix sur Commodore 64/ 128 (Rocket Ranger, Roger Rabbit). Contactez-moi par téléphone. Laurent Guzzo. Tél : (1) 42.63.84.71.

Vds **Amiga 500** neuf (1 mois) + **lecteur disk ext.** 3.5" (1037A) neuf (sous emballage) + nombreux jeux + disks 3.5" DFDD : 7F + port. Saisissez l'occasion (drive : 1500 F). Max. Tél : (1) 47.72.55.41.

Vds pas cher **TI-99 4A**, très bon état avec nombreux accessoires, ext.32 K, module, mémoire, Basic étendu, magnéto, jeux, programmes, doc. Richard Bertrand. Tél : (1) 47.05.59.63.

Vds pour **Amstrad** disks 3" : 27 F l'unité frais de port inclus ; ext.64K : 400 F. Jean-Marc Sache, 8 a rue du Maréchal Leclerc, 74300 Cluses. Tél : (16) 50.98.20.06. le week-end.

Vds **Vds C64 + lecteur disquettes 1541 + lecteur K7 + Powercartridge** + moniteur couleur + des années de jeux (rôles, aventure, arcade) : 3500 F. Alain Declercq. Tél (1) 64.58.98.65. de 18 à 20 h 30.

Vds **jeux pour CPC 6128** à 25 F. J'ai Arkanoïd 2, Hercule 2, etc. Ecrivez-moi vite avec votre téléphone, ça ira plus vite. Cyrille Ménard, 9 rue de la Source, 78570 Chanteloup.

Vds **ordinateur Exelvision** valeur 3800 F, vendu 950 F ; **téléphone sans fil** super look, val. 2700 F, vendu 950 F ; jeux de lumière boite de nuit 200 F. Victor Fanhs. Tél : (1) 43.88.24.13.

RECHERCHES

Achète **Atari 520ST** (DF) + jeux environ 2500 F, ou **Amiga 500** en bon état : 3000 F. A bientôt. Lehnert Stéphane. (1) 39.13.26.52.

Achète **Atari 1040ST** avec péritel et jeux pour environ 3500 F. Faire propositions. Ngo Tony-Yih. Tél : (1) 45.35.01.26.

Recherche tous renseignements sur le jeu **The Maze of Galious** MSX 1, particulièrement pour passer l'étendue d'eau au monde 5. Hanchard Frédéric. Tél : (16) 32.39.18.70.

Recherche **Sony HB-700F** MSX2 en très bon état, à prix raisonnable (vendu neuf en 86/ 87 : 1990 F.). Pour toutes les propositions, demandez M. Gaillet Pascal. Tél : (16) 67.21.02.71.

Amiga 500 cherche une extension mémoire. Echange également programmes en tous genre. Cattoni Frédéric. Tél (1) 43.31.39.82.

Cherche **périphériques Commodore** : drives 1541/70/71 et plotter 1520 ou équivalent même H.S. Helmie Jean-Joseph. Tél : (1) 42.07.40.76.

Cherche pour MSX 2 : **Q-Bert** et **Rambo 2 Special** en cartouches. Possibilité échange. Echange jeux sur disquettes. Dupas Marc. Tél : (16) 21.76.68.20.

Recherche pour **520 STF** : **Ram 41256-15**, pour extension 1 mega. Prix raisonnable à débattre. Leleu David. Tél : (16) 35.38.08.25. Dans la soirée.

Recherche MSX 2 **Sony HBF-700F**, bon état, complet avec logiciels, si possible Turbo Drive. Troy Serge. Tél : (16) 84.72.22.89.

Achète **520-1040 STF** + périphériques. Prix raisonnable. Etudie absolument toutes propositions. Javault Cédric. Tél : (1) 42.83.50.16.

Achète **Amiga 500** en version de base (sans moniteur) : 1500 F. Plus, selon le nombre de softs proposés. Yannick Cointe. Tél : (1) 45.79.06.39. Après 19 h.

Urgent, je cherche drive pour **Oric Atmos** à environ : 400 F. Thierry Nachtergaele. Tél : (1) 48.41.08.27. De 19 h à 22 h.

Cherche dernières **news sur Atari ST** (1943, Operation Wolf, Barbarians 2, Starray, etc ...). Je possède des news également. Freddy Bougy. Tél : (16) 26.82.27.21. Après 18 h.

Recherche **Amiga 1000**. Bon état. Faire offre au : (1) 48.48.07.63

Cherche contacts sur **MSX 1 ou 2** dans la région Lorraine pour échanges logiciels, jeux et autres. Philippe Vieira. Tél : (16) 83.41.11.85. Après 18 h en période scolaire.

Cherche plan pour gonfler **520 STF** à 1 mega ou plus et plan pour port cartouche, ainsi que Thunder Blade, Dragon Ninja, et Top Wolf, urgent. Eric Le Saout. Tél : (16) 31.31.62.85.

Recherche **Atari 520 ST DF** ancienne rom + logiciels si possible.
Environ 2500 F. Dépêchez-vous ! Merci collègues. Franck Bagard. Tél : (16) 64.91.34.90.

ÉCHANGES

Amiga 500 échange nombreux **jeux**. Contacts sérieux et durables. Réponse assurée. Delpy Eric. Tél : (16) 55.30.54.23.

Recherche correspondants pour échanges de super **news sur 520 ST**. Nouvelle rom. Vds aussi (ex : Double Dragon, After Burner...). Magnaudeix Xavier. Tél : (16) 77.37.67.18.

Echange **logiciels sur ST**. Fauquembergue Frédéric. Tél : (16) 22.46.30.43.

Echange **Jack the Nipper 1** MSX 1, contre Howard, ou Tuer n'est pas jouer. Cherche **extension de mémoire 64 K** MSX 1. Pouret Sylvie. Tél : 55.50.95.71.

Echange et vends de nombreuses **news sur ST**. Vds **tuner TV** : 600 F. Dernière news : Operation Wolf, Double dragon, 1943, SDI. Débutants, et surtout étrangers, à bientôt. Mignard Dimitri. Tél : (16) 55.24.38.82.

Amiga 500, achète ou échange jeux à prix sympas, recherche drive 5" 1/4 pour Amiga à bas prix, vends **moniteur couleur CTM 644 pour Amstrad** : 1490 F. Sonjak Tangsukit. Tél : (1) 45.31.30.88. Après 20 h.

Atari 520 ST DF échange divers (trucs, plans, solutions). France et étranger. Laurent Barbançon, 14 rue G. Péri, 95170 Deuil-la-Barre.

Echange ou vends programmes sur K7 pour **MSX 1.** Envoyer liste. Recherche revues Hebdogiciel. Thierry Fiey. Tél : (16) 28.63.63.37.

Echange sur **520 ST** (possède Turbo Cup, Soldier of Light, Pacmania). Richard Roquelaure. Tél :



(16) 63.46.15.02. Truand s'abstenir.

Echange pour console **Sega** : Fantazy zone 1, Secret command, Spy vs Spy. Stéphane Fuster. Tél : (16) 53.04.37.54. Après 18 h.

Echange jeux **MSX 1 et 2** (King Kong 2, Rastan Saga, Scramble Formation, F1 Spirit etc ...). Philippe Haguenier. Tél : (16) 54.75.40.14.

Possesseur **Sony HBF-700F** échange ou vends softs MSX 1 ou 2. Demandez liste. Réponse assurée. Zgonc Claude. 68 résidence Le Fort. 06190 Roquebrune-Cap-Martin.

Echange **originaux** en megaroms et cassettes pour **MSX 1 et 2.** Possibilité de vente. Cherche importations du Japon. Frédéric Moquet. Tél : (16) 79.61.19.02.

Echange hypernews sur **Amiga** (Out Run, Menace). Région de Nice. Benoît Sellam. Tél : (16) 83.84.69.45.

Echange ou vends news sur **ST et Amiga** (Operation Wolf, Roger Rabbit, etc). Laurent Boumeddane, 9 avenue de la Redoute, 92600 Asnières.

ST cherche softs. Echange ou achète originaux à prix sympas. Jean Jacques Statkus. Tél : (16) 79.09.78.71. Le soir.

CONTACTS

Cherche tous contacts pour **échanges sur MSX 1/2**. Vds aussi nombreux jeux originaux (25 cartouches). Vianne Djessy. Tél : (16) 28.64.57.47.

Possesseur d'**Atari 520ST**, recherche tous contacts, durables, pour échanger des news et des trucs. Vds Free-Boot : 150 F. Berthiaux Angleys Xavier. Tél : (16) 79.33.11.44.

Vds **Micro-Games**, le journal qui parle de votre ordinateur, avec plein de bidouilles, plans (Flying Shark...). 8 F le numéro. Joindre un timbre pour réponse. Genêt Stéphane. 13 rue Planté. 37300 Joué-les-Tours.

Cherche **correspondants MSX1 et 2** pour échanges de logiciels. Simon Patrice. Tél : (16) 28.60.93.99. Après 19 h.

Commodore 64 éch. super news dans la joie et la bonne humeur (sur disk uniquement), rép. assurée. F. Fournier. Tél : (16) 23.08.29.59.

Cherche contacts **MSX 2** pour échanges de logiciels. Réponse assurée. Ecrire à Frédéric Legrand. 121, rue J.B Defaux. 59260 Lezennes

Amiga 500 cherche contacts et périphériques. Cherche aussi club Amiga. Ludovic Lagrevol. Tél : (16) 77.21.36.38.

Passionné jeux aventures et rôles, cherche contacts pour échange de softs, solutions, trucs, plans etc. Sébastien Staszak. Tél : (16) 21.73.63.96. Après 18 h 30.

Amiga débutant cherche Amiga débutants (es) pour échange de programmation. Contacts durables. Chung-Lak Leung. Tél : (1) 47.29.26.88.

Mega club MSX à la disposition de tous les utilisateurs du standard. Documentation sur simple demande. Vends, achète et échange uniquement originaux. Mega club MSX. 366,, avenue de Dunkerque. 59130 Lambersart.

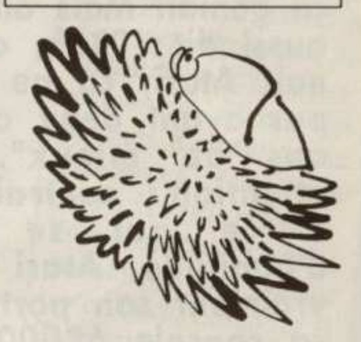
Cherche **contacts sur ST** pour échange de news. Christophe Dauphin. Tél : (1) 47.20.47.38.

Achète, vend et échange tout logiciels et matériel pour **MSX 1 et 2.** Descriptions et renseignements sur simple demande. Mega club MSX. 366, avenue de Dunkerque. 59130 Lambersart.

DIVERS

NINTENDO recherche passionné consoles pour tests logiciels et service consommateurs. Emploi à plein temps, lieu Pontoise. Envoyer C.V. et lettre manuscrite à NINTENDO-BANDAI FRANCE, 3 rue de l'Industrie, Z.I. Epluches, 95310 Saint Ouen l'Aumone.

Magasin micro familiale sur Paris cherche vendeur expérimenté, libre rapidement, pour évolution responsable de magasin. Intéressement au chiffre d'affaires.
Tél : 64.40.22.11.



Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement. **Les lecteurs non-abonnés doivent impérativement joindre un chèque de 50 F à leur annonce.** Toute annonce reçue **avant le 10 du mois** passera dans le numéro suivant.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Téléphone .... Rubrique ....